

SCENARIO MATHSCAPE GAME

« La différenciation au service d'une école inclusive »

Niveau concerné : 6ème

Objectifs :

- Différenciation pédagogique.
- Travail en groupe.
- Rendre les maths plus ludiques grâce à la vidéo qui les plonge dans un monde imaginaire.
- Rendre l'enseignant plus disponible en faisant intervenir dans la vidéo un professeur virtuel qui orchestre le déplacement de chaque élève de chaque groupe.
- Valoriser les élèves en évaluant des compétences (parfois distinctes selon les élèves)

Mise en place :

- 3 groupes (5 à 6 élèves par groupe, seuls les ingénieurs peuvent être plusieurs dans une même équipe)
- Les élèves doivent sortir d'un monde imaginaire en moins de 30 minutes.
- Chaque groupe doit trouver un code en résolvant plusieurs énigmes
- Chaque énigme résolue apporte à l'équipe un morceau de ce code donné par l'enseignant appelé « **Le Gardien** ».
- Chaque élève de chaque groupe a un rôle bien précis :
 - **Le capitaine** a pour rôle de veiller sur son groupe, de faire en sorte que tous ses membres travaillent le plus silencieusement et le plus efficacement possible et s'assure que chaque élève tient son rôle dans l'équipe
 - **Le duelliste** a pour rôle de relever un défi avec l'aide d'un ingénieur (choisi par le capitaine) lorsque le professeur virtuel l'invite au tableau.
(Cette façon de faire permet de choisir comme duelliste un élève qui a peur d'aller au tableau car l'ambiance du « jeu » lui fait oublier sa crainte).
 - **L'ingénieur** a pour rôle d'aider le duelliste et le capitaine (notamment lorsque ce dernier est invité à aller au tableau).
 - **Le détective** a pour rôle d'aller choisir les aides nécessaires à la résolution des énigmes qui posent problème. (Ces déplacements sont orchestrés par le professeur virtuel et il ne peut prendre qu'une seule aide à chaque fois dans la boîte correspondant à la couleur de son équipe). C'est aussi lui qui



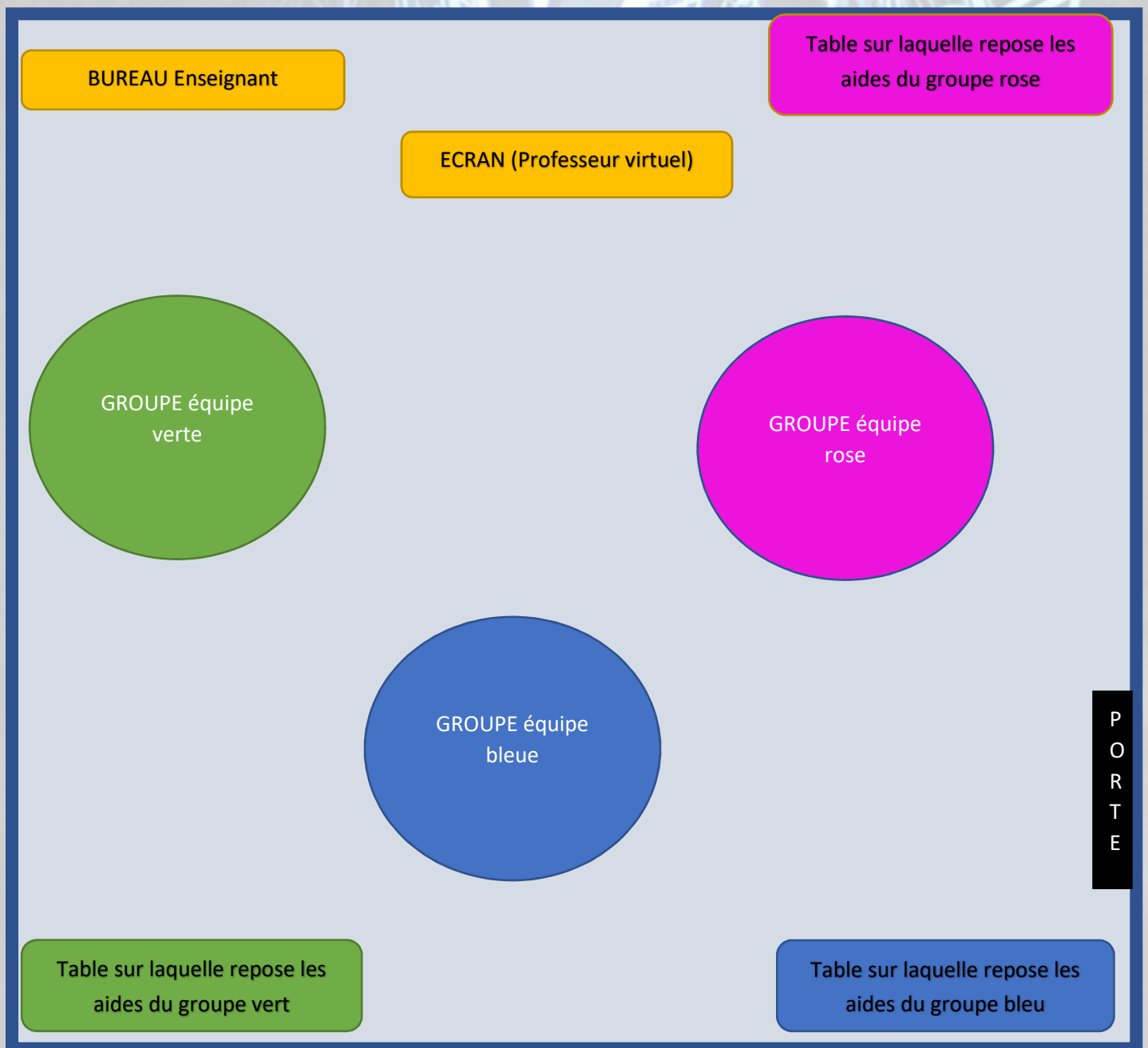
doit expliquer l'aide à son équipe, ce qui permet d'apprendre à s'exprimer à l'oral.

- **Le maître du temps**: au besoin, il pourra arrêter deux fois le temps durant 30 secondes.
- Les 3 groupes ont donc 30 minutes pour résoudre leurs énigmes et la victoire est acquise lorsque les 3 groupes ont trouvé les 3 codes.

REMARQUES :

- L'accès aux aides est aussi orchestré par le professeur virtuel :
- Plus l'équipe est faible, plus elle a le droit rapidement aux aides
- Les premiers défis sont au contraire effectués par les membres du groupe le plus en réussite pour donner l'exemple aux autres groupes.

Exemple de plan de classe pour la mise en place de cette séance :



Prolongements possibles :

Cette mathscape game a été réalisée ici en îlots homogènes.

Une autre escape game que nous envisageons est la suivante : sortir d'un parc d'attraction en moins de 30 minutes. Elle concernera le niveau 3^{ème} et l'objectif sera de réviser le DNB en révisant un maximum de notions. Elle se fera, cette fois, en groupes hétérogènes...

Lien vidéo http Escape Game

<https://www.youtube.com/watch?v=MqGRatFGfJo>

Lien vidéo QR Code Escape Game



Résumé de nos travaux :

Lien vidéo http :

<https://www.youtube.com/watch?v=tNvUNjiEHp4>

Lien vidéo QR Code :

